Super Mario Bros. 3

Grundlegende Steuerung

Charakter bewegen	✜
Springen/Schwimmen	A
Rennen/Panzer greifen/Panzer schleudern	B
Spiel starten/Pause	START
Spieleranzahl auswählen	SELECT

Sonstige Steuerung

Du kannst Gegner besiegen, indem du auf sie springst oder sie mit einem Panzer, deinem Schweif (als Waschbär- und als Tanooki-Mario), einem Feuerball oder Hämmern triffst.

Charakter bewegen	Drücke ✜ zum Bewegen und B zum Rennen. Drücke ✜, wenn du vor einer Ranke stehst, um sie hinauf- oder hinunterzuklettern, und drücke ✜ vor einer Tür, um diese zu betreten.
Ducken	Halte zum Ducken ✜ gedrückt. Drücke ebenfalls ✜, um einen Hang hinunterzurutschen (außer als Frosch-Mario).
Eine Röhre betreten	Drücke auf einer Röhre ✜ oder unterhalb einer Röhre ✜+A, um sie zu betreten.

Schwimmen	Drücke A unter Wasser zum Schwimmen und verwende zugleich ✚, um dich in die gewünschte Richtung zu bewegen. Drückst du nur A, schwimmt Mario zur Wasseroberfläche. Als Frosch-Mario schwimmst du schneller, indem du A gedrückt hältst.
Springen	Je länger du A gedrückt hältst, umso höher wirst du springen. Bist du im Wasser, drücke ✚+ A, um aus dem Wasser zu hüpfen.
Supersprung	Drücke A gerade in dem Moment, wenn du auf einem Gegner landest, um besonders hoch zu springen.
Greifen/ Schleudern	Halte B gedrückt, nachdem du auf einen Koopa gesprungen bist, um seinen Panzer zu greifen. Lass B los, um den Panzer nach vorne zu schleudern. Um einen Eis-Block greifen zu können, stelle dich auf oder neben ihn und halte B gedrückt.
Feuerball	Drücke als Feuer-Mario B, um einen Feuerball zu werfen.
Schweben	Während du als Tanooki- oder Waschbär-Mario spielst, drücke wiederholt A im Absinken, um so langsam Richtung Boden zu schweben.

Schweif-Attacke	Während du als Tanooki- oder Waschbär-Mario spielst, drücke B, um eine Schweif-Attacke auszuführen. Mit dieser Aktion kannst du auch Blöcke zerbrechen und Gegner angreifen.
Fliegen	Während du als Tanooki- oder Waschbär-Mario spielst, wird das Rennen mit B die Power-Leiste (P) aufladen. Beginnt die Power-Leiste zu blinken, drücke wiederholt A zum Abheben und Fliegen.
Verwandeln	Während du als Tanooki-Mario spielst, drücke ✚+B, um dich in eine Statue zu verwandeln, die dich vorübergehend unverwundbar macht.

2 Spielstart



Verwende SELECT, um zwischen 1 PLAYER GAME (Einzelspieler-Modus) und 2 PLAYER GAME (Zweispieler-Modus) auszuwählen, und drücke START, um zum Kartenbildschirm zu gelangen.

3 Grundlagen des Spiels

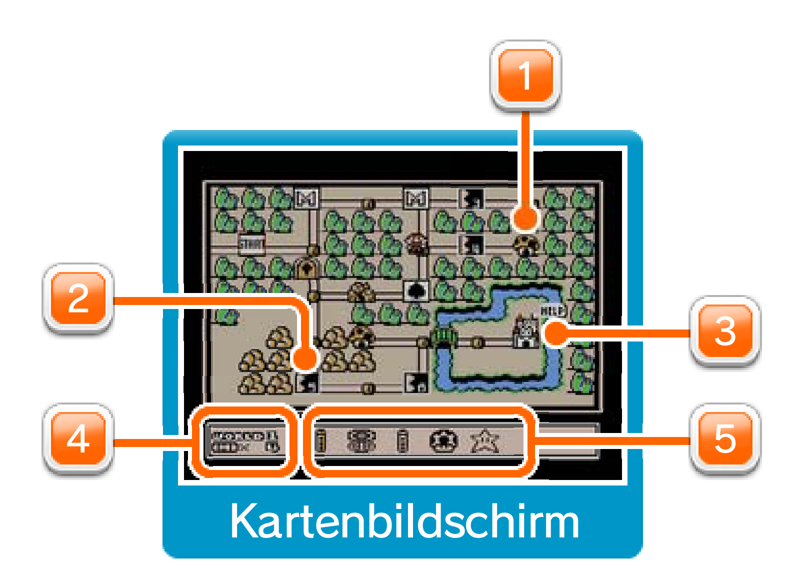


Bewegst du dich auf ein Aktionsfeld, startet der Level mit dem aktuellen Spieler. Um einen Level zu meistern, durchlaufe ihn bis zu seinem Ende und schnappe dir mit einem Sprung eine Karte aus dem rotierenden Feld. Wirst du von einem Gegner oder einer gegnerischen Attacke getroffen, fällst du in einen Abgrund oder läuft die Zeit ab, bedeutet das den Verlust eines Versuchs. Solltest du alle Versuche verlieren, ist das Spiel vorbei.

✦ Solltest du getroffen werden, während du eines der Power Ups einsetzt (z. B. Feuer-Mario), wird Mario in seinen Normalzustand zurückversetzt, und du verlierst keinen Versuch.

4 Kartenbildschirm

Bewege deinen Charakter mit ✚ und drücke auf einem Aktionsfeld A zum Starten dieses Levels. Solltest du während des Spielverlaufs Items gefunden oder in Toads Haus erhalten haben, kannst du sie mit B anzeigen. Wähle ein Item mit ✚ aus und drücke A, um es zu benutzen. Maximal kannst du 28 Items gleichzeitig mitführen.



Kartenbildschirm

1 Toads Haus

2 Aktionsfeld

3 Festung

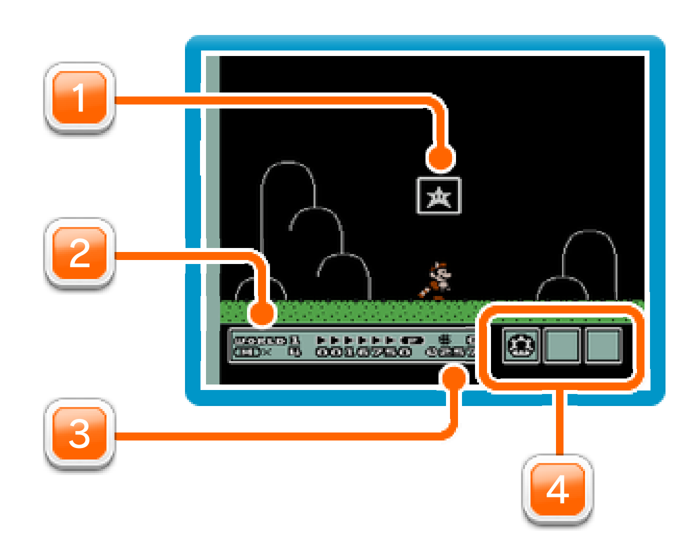
Besiege den Endgegner, der sich hier aufhält, um die aktuelle Welt erfolgreich abzuschließen.

4 Aktuelle Welt und verbleibende Versuche

5 Aktuelle Items

Levelbildschirm

Greife eine Karte aus dem rotierenden Feld am Ende des Levels, um den Level abzuschließen. Sammelst du drei Karten, erhältst du einen zusätzlichen Versuch. Sammelst du drei gleiche Karten, erhältst du je nach Kartentyp sogar noch mehr Versuche.



1 Kartenfeld

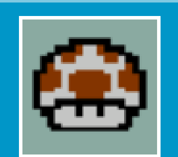
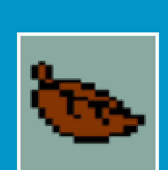
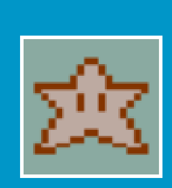
2 Spielerinformation

Zeigt dir die Anzahl deiner verbleibenden Versuche, die aktuelle Welt, die Power-Leiste, die aktuelle Punktzahl und die Anzahl der gesammelten Münzen an.

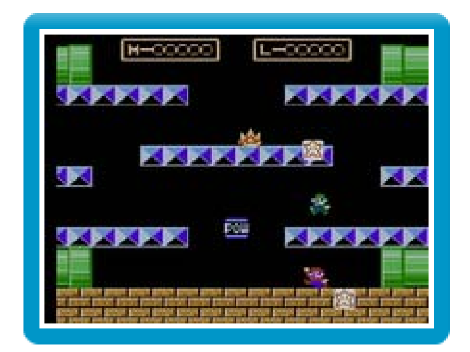
3 Verbleibende Zeit

4 Erhaltene Karten

6 Items

	**Münze** Sammele 100 von ihnen, um einen zusätzlichen Versuch zu erhalten.
	**Super-Pilz** Verwandelt Mario in Super Mario.
	**Super-Blatt** Verwandelt Super Mario (oder Mario auf dem Kartenbildschirm) in Waschbär-Mario.
	**Super-Stern** Macht Mario für eine kurze Zeit unbesiegbar.

7 Zweispieler-Modus



Es ist möglich, während des Durchspielens abwechselnd die Kontrolle über Mario und Luigi zu übernehmen. Befinden sich allerdings Mario und Luigi beide auf demselben Aktionsfeld auf dem Kartenbildschirm, können beide Spieler durch Drücken von A einen Kampf starten.

Ziel des Kampfes ist es, als Erster entweder fünf Gegner zu besiegen oder fünf Münzen zu sammeln. Du kannst die oben aus den Röhren kommenden Gegner umwerfen, indem du von unten gegen den Block springst, auf dem sie sich befinden, und während sie dann auf dem Rücken liegen, kannst du sie durch einen freundlichen Tritt endgültig besiegen. Gelingt es dir, von unten gegen den Block zu springen, auf dem dein Gegner steht, oder stampfst du auf seinen Kopf, verliert der Gegner eine seiner Karten, die du daraufhin stibitzen kannst.

Der Gewinner darf sich anschließend auf dem Kartenbildschirm fortbewegen (der Verlierer bekommt aber keinen Versuch abgezogen).